

**Муратова Ксения Сергеевна,**  
студентка 4 курса инженерно-технологического факультета,  
Елабужский институт К(П)ФУ, г. Елабуга  
e-mail: muratova\_ksyu@mail.ru

УДК 378.147

**ДЕЛОВАЯ ИГРА, ЕЕ ЗАДАЧИ И ФОРМЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ  
ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА  
BUSINESS GAME, ITS OBJECTIVES AND FORMS IN THE TRAINING OF  
SPECIALISTS IN THE FIELD OF DECORATIVE-APPLIED ART AND  
DESIGN**

**Аннотация.** В статье исследуются проблемы, связанные с вопросами использования деловой игры как инновационного метода в профессиональной подготовке специалистов в области декоративно-прикладного искусства и дизайна. Рассматриваются формы, задачи и способы реализации деловой игры в учебном процессе.

**Ключевые слова:** деловая игра, профессиональное образование, проблема, метод, решение, задача.

**Abstract.** The article examines problems related to the use of business games as an innovative method in professional training of specialists in the field of decorative arts and design. Examines the forms, objectives and methods of implementation of business games in the educational process.

**Key words:** business game, professional education, problem, method, solution, task.

Сегодня, в условиях изменений общественной жизни, от системы образования требуется совершенно новый подход в организации воспитательной работы с будущими специалистами в учреждениях профессионального образования. Основой образования должны быть не просто учебные дисциплины, а методы, которые помогут в разработке новых технологий адаптации к условиям конкретной производственной среды и генерирования новых идей. Следовательно, учебный процесс требует сегодня применения инновационных технологий, одной из которых является деловая игра.

Я.М. Бельчиков и М.М. Бирштейн отмечают, что «...деловая игра - это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов

в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости. Действующими лицами являются участники, организуемые в команды, и выполняющие индивидуальные или командные роли» [1].

Деловая игра, как один из инновационных методов в профессиональной подготовке специалистов в области декоративно-прикладного искусства и дизайна, должна включать в себя игровые и учебные задачи, такие как выполнение определенной профессиональной деятельности в данной отрасли через творческие и курсовые проекты, решение конструкторско-технических задач, участие и проведение конкурсов и мероприятий по типу «любимые телепередачи», связанные с оформлением и благоустройством интерьера жилого дома, дачи, приусадебного участка и направленные на овладение общими и профессиональными компетенциями.

Деловая игра является наиболее эффективным из активных методов проведения учебных занятий. Деловые игры, в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации. Достоинством деловых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры [2].

В профессиональном образовании выделяют несколько форм проведения деловых игр, которые решают различные задачи в процессе подготовки специалистов в области декоративно-прикладного искусства и дизайна. К

примеру, в имитационных играх, используемых при изучении дисциплины «Проектирование в дизайне», возможно выполнение какого-либо дизайн-проекта, при этом в описании игры должно содержаться назначение процесса, который имитируется. В ролевых играх возможна отработка тактики поведения и выполнения функциональных обязанностей или даже моделирование идеального преподавателя декоративно-прикладного искусства или руководителя (директора) художественной школы. Основой психологических игр являются ситуации, с которыми может столкнуться молодой специалист в своей будущей профессиональной деятельности. Логические игры помогают развить мышление и творческое начало у студентов, что способствует поиску неординарных решений сложных задач.

Между перечисленными примерами деловых игр имеется прочная связь, следовательно, рекомендуется использовать их в комплексе для эффективной практической деятельности и достижения поставленных задач.

Деловая игра включает в себя несколько учебных задач: развитие активности обучающихся, формирование умения анализировать специальную литературу по изучаемым предметам, выработку способности практически оценивать различные точки зрения и развитие навыков поиска оптимального варианта решения проблемной ситуации.

Таким образом, можно сказать, что деловая игра, как современная форма обучения позволяет студентам развивать навыки профессионального общения. Опыт, который приобретается в процессе такой игры, максимально приближен к практической деятельности, поэтому использование подобной игровой технологии во время учебного процесса будет способствовать развитию профессиональных качеств будущего специалиста.

#### **Список литературы**

1. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. – Рига: АВОТС, 1989. – 304 с.
2. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений. – М.: Высш. шк., 1991. – 320 с.

3. Латипова Л.Н., Латипов З.А. Интенсивные технологии в предметной подготовке будущего учителя технологии и предпринимательства в условиях перехода на ФГОС общего образования // Современные исследования социальных проблем. – 2013. - № 1 (21). - С. 9.

4. Вилданова А.Р., Латипова Л.Н. Метод проектов в технологическом образовании школьников в условия перехода на ФГОС общего образования // Успехи современного естествознания. – 2013. – № 10. – С. 22–23.